

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung seumur hidup guna meningkatkan kepribadian yang ruhani (pikir, rasa, cipta dan budi pekerti), dan jasmani (keterampilan atau keahlian). Pendidikan merupakan hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dalam mengembangkan pribadi dan moral individu. Oleh sebab itu, pentingnya pendidikan untuk mengembangkan potensi manusia agar dapat berkembang dengan optimal, melakukan kewajiban, dan membangun kebahagiaan hidup sekarang maupun yang akan datang (Ahmadi, 2014). Pendidikan banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar, baik faktor internal (diri sendiri) maupun faktor eksternal (lingkungan luar). Faktor internal meliputi keaktifan peserta didik, minat belajar, pemahaman konsep, gaya belajar, dan lain sebagainya dan faktor eksternal meliputi perhatian orang tua, fasilitas belajar, lingkungan belajar, dan sebagainya (Widyastuti, 2018).

Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk kreativitas, peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi ialah mereka yang mempunyai kelancaran dalam mengemukakan ide dan mempunyai keaslian dalam suatu karya atau hasil yang unik (Hasanah, 2017). Selain itu, peserta didik dikatakan inovasi ialah mampu menemukan hal yang baru dan dapat mengembangkan penemuan yang sudah ada (Subadi, 2013). Oleh karena, kreativitas dan inovasi dapat menciptakan suasana yang baru, tidak monoton dan yang menarik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses usaha seseorang untuk mencapai tujuan yang mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru. Pembelajaran merupakan proses dari tidak mengetahui menjadi lebih mengetahui, dari yang belum mengerti menjadi lebih mengerti didasarkan dalam pengalaman dan perubahan tingkah laku seseorang. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, kemahiran, pembentukan sikap dan keyakinan (Susanto, 2016:).

Pembelajaran matematika diberikan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Menumbuhkembangkan kemampuan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran matematika diperlukan keterampilan memahami permasalahan, pembuatan model matematika, penyelesaian permasalahan dan penafsiran solusi

permasalahan. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika saat ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik secara aktif (Nisa, 2011). Dengan demikian, pembelajaran matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan (Saefudi, 2012). Pentingnya pengembangan kreativitas dan inovasi dalam sistem pendidikan pada kurikulum berbasis kompetensi guna menghadapi tantangan perkembangan IPTEK dan informasi memerlukan sumber daya dengan keterampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan keefektifan (Sambada, 2012).

Melalui hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Agustus 2018 diperoleh informasi diantaranya : guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran peserta didik, kemudian guru menanyakan apakah ada tugas untuk hari ini, lalu guru memulai proses pembelajaran dengan materi relasi dan fungsi, guru menjelaskan secara langsung dengan menuliskan isi materi ke papan tulis dan peserta didik hanya mendengarkan dan menulis penjelasan materi yang diberikan oleh guru, kemudian guru memberikan soal kepada peserta didik tanpa harus menanyakan terlebih dahulu apakah peserta didik sudah paham atau belum. Peserta didik saat diberikan soal oleh guru masih banyak yang bertanya lagi ke guru dan peserta didik cara mengerjakannya sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. Sumantri (2016) penelitian yang bertujuan untuk perkembangan praktis dan perkembangan kreativitas siswa untuk berkolaborasi terampil. Kemudian, Nasution (2015) kemampuan matematika berguna sebagai melatih berpikir inovasi dalam menganalisis pengetahuan dan pengaplikasian teori-teori di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka segera dicari solusinya. Salah satu cara untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu terlibat keaktifan peserta didik proses pembelajaran. Untuk itu, model pembelajaran yang tepat untuk pengembangan kualitas pembelajaran dapat menggunakan model *Make A Match*. Model *Make A Match* merupakan proses pembelajaran yang mencari pasangan (Amri, 2013). Salah satu kelebihan *Make A Match* yaitu kemampuan peserta didik dalam mencari pasangan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam mencari tahu jawaban dari

permasalahan yang diberikan, selain menerima materi yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik juga bisa belajar dan berdiskusi bersama peserta didik yang lain. Namun, selain kelebihan dari model *Make A Match* ini juga mempunyai kekurangan. Salah satunya yaitu diperlukan waktu yang cukup agar peserta didik tidak terlalu banyak bermain-main dalam prosen pembelajaran.

Puspitasari (2017), penelitian ini berlatarbelakang rendahnya hasil belajar siswa di SD pelajaran IPS, dengan penyebabnya ialah penerapa metode konvensional dan kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, hasil yang didapatkan dari penelitian ini ialah nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 62,7%, kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 88,30%. Dari kekurangan itu, maka diperlukan media pembelajaran dengan berbantuan media berbasis komputer. Salah satu media berbasis komputer yang cocok untuk pembelajaran statistika ialah media interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2014), pengembangan model pembelajaran dengan berbantuan media interaktif memberikan respon positif dan meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada hasil evaluasi pembelajaran yang tinggi dan aktivitas pembelajaran yang sangat baik.

Berdasarkan penjelasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi dengan model *Make A Match* berbantuan media interaktif ?; (2) Bagaimana respon peserta didik terhadap model *Make A Match* dengan berbantuan media interaktif?. Tujuan penelitian adalah : (1) Mendeskripsikan Kreativitas dan Inovasi matematika dengan menggunakan model *Make A Match* dengan berbantuan media interaktif statistik kelas VIII; (2) Menganalisis hasil pengembangan kreativitas dan inovasi peserta didik setelah menggunakan model *Make A Match* dengan media interaktif yang telah dikembangkan.